

NARAN FANTASY WARS

ESPANSIONE NON UFFICIALE PER IL WARGAME 3D FANTASY WARRIORS

ARS ARCANA

REGOLAMENTO MAGIA

VERSIONE AGGIORNATA GENNAIO 2012

Versione “NARAN” della Magia del Regolamento di gioco di
FANTASY WARRIORS

integrata con la traduzione di alcune regole contenute nel
«FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND»

Edizione curata da Sandro & Sergio Squarotti
«NARAN TEAM TORINO».

**«Fantasy Warriors» è un marchio registrato
della ditta MIRLITON - Tavarnuzze (Firenze).**

Il gioco FANTASY WARRIORS è una creazione originale di NICK LUND

Lo scenario del «MONDO DI NARAN» è una creazione originale di
Sandro & Sergio SQUAROTTI - NARAN TEAM TORINO

<http://www.naran.it/>

Avvertenza:

Questa espansione NON ufficiale del wargame FANTASY WARRIORS non è stata realizzata a scopo di lucro, ma semplicemente a fini ludici, per essere utilizzato da privati o nell'ambito di circoli o associazioni senza fini di lucro.

La proprietà letteraria, con i relativi diritti di esclusiva utilizzazione, appartiene al legittimo proprietario del gioco FANTASY WARRIORS e, per la parte innovativa e non ufficiale, ai sottoscritti, i quali non hanno percepito alcuna remunerazione per la stesura del presente lavoro, ma lo hanno fatto a puro scopo di divertimento.

Si deve intendere proibita - ai sensi delle vigenti leggi sul diritto d'Autore - l'utilizzo parziale o totale a fini commerciali, o comunque a fini di lucro, del presente regolamento e del materiale che viene fornito gratuitamente dal sito «Naran Fantasy Wars», nonché la riproduzione, ai medesimi fini, totale o parziale del contenuto del materiale stesso con qualsiasi mezzo meccanico, fotografico od elettronico, se non previo specifico consenso scritto da parte dei sottoscritti Autori nonché del legittimo proprietario dei diritti su FANTASY WARRIORS.

I diritti sul gioco e sul marchio Fantasy Warriors sono detenuti dalla ditta MIRLITON di Stefano GRAZZINI - Tavernuzze (Firenze).

Naran Team Torino
<http://www.naran.it/>

IMMAGINI:

Tranne per quelle per le quali è specificata la fonte, le immagini che abbiamo utilizzato per abbellire il presente Bollettino Speciale ARS ARCANA sono state tratte dai fumetti ARES - WARLORDS - HARMORAN - editi dalla EDIZIONI ORIONE - TORINO, per gentile concessione dell'Editore; disegnatori: Emanuele MANFREDI, Elisabetta BARLETTA, Nicola CARABETTA, Michela DA SACCO, Roberto GRAZIANO, Giuseppe IANNOLO, Rosanna LA BELLA, Antonio MENIN, Roberto PELLE, Tiziano SCANU, Cristiano SPADAVECCHIA, Boris SQUARCIO.

Sommaro

Sezione/Capitolo _____ pagina

MAGIA.	1
- I Punti di "ARS ARCANA"	1
PARTE I^ - I PERSONAGGI ARCANI E GLI INCANTESIMI	
1. Specializzazioni ed espansioni delle Categorie Arcane di Naran	4
1.1. Categorie arcane di F.W. presenti anche su Naran	4
1.2. Categorie arcane di Naran	5
1.3. Categorie arcane speciali di Naran	7
2. Gli Indovini	13
- Indovini	13
- Presagi	13
- Effetto dei Presagi	13
- Leggere i Presagi	13
- Inviare una Superstizione	13
3. I Sacerdoti	14
3.1. Alterare gli Eventi	14
3.2. Attaccare Maghi e Druidi avversari	15
3.3. Il Totem	16
3.4. Chierici e Monaci	18
4. I Maghi	19
4.1. Utilizzo della Magia	20
- Cosa accade quando si lancia un incantesimo	20
- Quando si può lanciare un incantesimo	20
- Segnalini di Punti Magia	20
- Spendere Punti Magia	20
- Recuperare Punti Magia	20
- Regole aggiuntive per la Cabala e ogni altra categoria di Maghi	21
- Superare i propri P.M.	21
- Morte di un Mago	21
4.2. Gli Incantesimi evocabili dai Maghi	22
- Utilizzo degli Incantesimi	22
- Dispersione del Magico	22
- Campo Anti Magia	23
- Comando Sovrannaturale	23
- Confondere il Messaggero	23
- Controllo Temporale	24
- Furia	24
- Presagi Arcani	24
- Protezione Magica	25
- Raggio della Morte	25
- Scudo Magico	26
- Tempesta d'Energia	26
- Terrore Arcano	27
- Visioni Terrificanti	27
- Vista Arcana	27
4.3. Incantesimo della Metamorfosi	28

Sezione/Capitolo **pagina**

4.4. Duello Arcano	30
4.5. La Cabala dei Maghi	31
4.6. Il Sacrificio del Prigioniero	32
5. Le Streghe e le Fate Incantatrici	36
6. I Paladini	38
7. I Draghi ed i loro figli	41
8. Categorie composite dei Maghi di base	42
8.1. Il "Mago Guerriero" ed il "Mago Spettro"	42
8.2. La Strega o Fata Incantatrice Maga-Guerriera	42
8.3. Altri "Personaggi Compositi"	43
9. Impostori	45
10. Bardi, Sacri Cantori e Strumenti Magici	47
10.1. Bardi, Musicanti e Sacri Cantori	47
10.2. Strumenti musicali magici	48
10.3. Incantesimi speciali	51
11. Esorcisti: i Cacciatori di Demoni	52
11.1. Il Mago Esorcista Mercenario Cacciatore di Demoni	52
11.2. Libro degli Esorcismi e il Famiglio-Valletto	53
11.3. Le Streghe Mercenarie Cacciatrici di Demoni	53
12. Unità e Personaggi Arcani Mercenari	55
12.1. Bardi Guerrieri Erranti	55
12.2. Mago Guerriero Spettro su Viverna	55
12.3. Streghe Erranti e Cuccioli di Draghi	56
12.4. Maghi, Streghe e Stregoni Mercenari	58
12.4.1. Maghi, Streghe e Stregoni Mercenari	58
12.4.2. Fattucchiera - Strega-Avvelenatrice mercenaria	59
12.4.3. Chiromanti: le Streghe-Indovine	60
12.4.4. Orco Guardia del Corpo	62



Sezione/Capitolo **pagina**

PARTE II^ - PERSONAGGI ADORATI - STENDARDI -
AMULETI E TALISMANI - TEMPLI E LUOGHI INCANTATI

1. Personaggi Adorati	65
- Regole Speciali per i Condottieri ed i Generali	65
- Guardia del Corpo del Personaggio Adorato	65
2. Lo Stendardo dell'Esercito	67
2.1. Regole per gli Stendardi dell'esercito	67
- Ammainare uno Stendardo	68
- Abbattere lo Stendardo dell'Esercito	68
a) Stendardo del primo tipo (standard)	68
b) Stendardo del secondo tipo (speciale)	68
- Cattura dello Stendardo	69
c) Stendardo del terzo tipo (speciale)	69
2.2. Alfiere Sacro	70
2.3. Guardia d'Onore di scorta	71
2.4. Eroe Portabandiera	72
2.5. Costo dello Stendardo su Creature Giganti	72
2.6. Miniature e Basette per gli Stendardi	73
3. Oggetti Sacri: Amuleti e Talismani	74
3.1. Amuleti	74
- Amuleto Sacro e Demoniaco	74
- Sottrarre un Amuleto al nemico	75
3.2. Talismani	75
- Talismano Mobile	75
- Sottrarre un Talismano al nemico	76
- Portatori	77
- Armi da lancio e Incantesimi Distruttivi	77
- Combattimento	77
- Talismano Sacro e Demoniaco	77
3.3. Statua o Edificio Talismano: Talismano Inamovibile	78
- Talismano Inamovibile Magico	78
- Schieramento del Talismano Inamovibile	79
- I Guardiani	80
- Limitazioni	80
- Profanazione e conquista del Talismano Inamovibile	81
- Sottrarre un Talismano Inamovibile al nemico	82
- Riconquista del Talismano	92
4. Talismani Inamovibili Sacri & Speciali	83
4.1. Tempio Benedetto	85
4.2. Tempio Druidico	86
4.3. Tempio Maledetto	89
4.4. Tempio a piramide	94
4.5. Statua della Divinità	96
4.5.1. Utilizzo sul campo di battaglia di una statua	96
4.5.2. Utilizzo della statua e della Gemma Magica	96
4.6. Altare Sacrificale	100
4.7. Pentagramma e Cerchio Magico	101
4.8. Incantesimo della Psicocinesi	102
4.9. Sfera Magica e Specchio Magico	103

Sezione/Capitolo _ _ pagina

4. La Religione su Naran: la situazione attuale	141
4. 1. I nuovi Dei: la «Trimurti Luminosa» e quella «Oscura»	141
4. 2. L'affermazione del culto di MITHRA nell'Impero di ARGOS	142
4. 3. L'Eresia dei Burgundi	142
4. 4. La "Santa Alleanza" tra il Clero Argivo e quello Lemure	143
4. 5. L'Inquisizione	143
4. 6. La diffusione del culto di ISIDE e la "Caccia alle Streghe"	143
4. 7. I culti di ISIDE, di OSIRIDE e degli altri Dei	144
4. 8. Il culto di CROM e di DURGA	145
4. 9. Il culto di SETH nelle terre del nord e dell'est	146
4.10. Gli Dei degli Orchi	146
4.11. La Religione nell'Estremo Oriente	147
4.12. Fu Nanchu e la «Triade Maledetta»	148
4.13. Le Divinità dei Saraceni	148
4.14. Gli Dei dei Tuaregh e dei Saraceni di Zanzibar	149
4.15. Le perfide trame di Jafar	149

* * *



